

Responsable UE

Marie-Claire Daumen

Président de jury

Roland Decaudin

Secrétaire de jury

Laurence Bourgeois

Contact

service.etudiants@saint-luc.be

+32 4 341 81 33

Bloc 2 • Cycle 1 • Niveau 6 du CFC

UE donnée en Français • Obligatoire • Second quadrimestre

2 crédits • 40 points • 30 heures

Corequis : AI205 Techniques et technologie

Activité.s d'apprentissage

A2441 - Informatique

2 crédits • 40 points • 30 heures • Daumen Marie-Claire, Leduc Stephan

Acquis d'apprentissage

Au terme de cette UE, l'étudiant est capable de :

- Utiliser les performances d'un logiciel bitmap pour mettre en situation ses projets avec réalisme, esthétisme et efficacité
- Exploiter un mix pertinent de logiciels 2D/3D ciblés pour une présentation soignée, efficace et esthétique de ses projets
- Utiliser les différents logiciels et outils informatiques afin de rendre la présentation du projet de fin d'année attractive et originale
- Exploiter conjointement différents logiciels 2D pour illustrer sa personnalité graphique singulière

Calcul de la note de l'unité d'enseignement

Cette unité d'enseignement étant composée d'une seule activité, la note finale correspond au résultat obtenu pour le cours.

Compétences

Cette unité contribue à notre profil d'enseignement en participant au développement des compétences suivantes:

C2 de notre référentiel interne.

Objectifs

Etude du logiciel bitmap Adobe Photoshop.
Bases du logiciel de desktop publishing Adobe Indesign

Le but étant d'utiliser les différents logiciels vus à ce stade du cursus pour une présentation claire, nette, "alléchante" et structurée de ses projets.

Contenu

Etude des bases de Adobe Photoshop

Notions élémentaires

Bitmap, pixel, dpi, Couleurs CMJN, RVB, TSL, Lab

Démarrage

L'interface (similitudes avec Illustrator), les fenêtres, les menus, les palettes..

Outils et techniques de sélection,

Sélection vectorielle, baguette magique, plage des couleurs, masques et tracés

Les calques

Fond, bitmap, texte, réglage

Les réglages et les calques de réglage,

Les tracés,

Les couches

Couches alpha, sélection, masque

Les transformations,

Les filtres et effets

Utilisation de photos numériques et du scanner,

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours se donne dans le local d'infographie lequel est équipé d'environ 25 PCs reliés en réseau. Le professeur dispose d'un PC équipé d'un système de projection.

La théorie est expliquée selon le schéma suivant

1. ex cathédra
2. illustrée par au moins un exercice type
 - o montré fini puis
 - o réalisé pas à pas par le professeur puis
 - o exécuté par les étudiants avec l'aide ponctuelle du professeur.
3. assimilée par un ou plusieurs exercices à réaliser seuls avec l'aide ponctuelle du professeur.

Bibliographie

Le manuel de Photoshop et de Indesign et l'aide en ligne.

Les livres de Pierre Labbe aux Editions Eyrolle.

Photoshop CookBook aux Editions Micro Application.

Les tutoriels en ligne tels que
tutsps.com
elephorm.com

Mode d'évaluation pratiqué

La moitié des points pour les devoirs réalisés en cours de quadri

La moitié des points pour le travail de fin de quadri qui consistera en l'utilisation pertinente des différents logiciels étudiés à ce stade du cursus pour faire une présentation claire du projet d'atelier de fin d'année.

La cote de l'examen sera donnée en deux temps.

- le jour de l'examen: cote de l'état d'avancement de l'affiche A0 de présentation du projet, de la fiche A5 et du choix de la charte graphique
- le jour du jury: cote finalisée (affiche, fiche et charte graphique)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours

Objectifs

Les objectifs généraux du cours sont :

- Initier les étudiants à l'apprentissage et la pratique des logiciels de retouche d'image et mise en page ;
 - Favoriser l'autonomie et la polyvalence dans l'utilisation des outils informatiques ;
 - Promouvoir une utilisation créative de l'outil informatique ;
 - Initier une réflexion critique sur l'utilisation de l'informatique dans la pratique du projet.
- Au terme du cours, les étudiants devront être capables de choisir les outils/techniques les mieux adaptées à un travail de présentation.

Contenu

Le cours s'organise en 2 modules :

- Le premier module permet d'aborder les différentes techniques de base de retouche d'image,
- Le second module permet à l'étudiant d'explorer d'autres applications liées à la 3D, la retouche d'images et la mise en page en fonction de son projet (rendu, découverte d'un autre logiciel, impression, etc.).

Méthode d'enseignement et d'apprentissage

Le cours est composé de plusieurs modules autonomes d'une ou deux séances. Chaque module est consacré à un thème particulier ou à la découverte d'un logiciel. Les modules se déroulent en 2 phases :

1. Présentation du thème ou du logiciel par le professeur. La présentation est illustrée par au moins un exercice réalisé en classe par les étudiants.
2. Application des notions vues dans le cadre d'un exercice réalisé de manière autonome avec l'aide ponctuelle du professeur.

Mode d'évaluation pratique

La moitié des points pour les devoirs réalisés en cours de quadri
La moitié des points pour le travail de fin de quadri qui consistera en l'utilisation pertinente des différents logiciels étudiés à ce stade du cursus pour faire une présentation claire du projet d'atelier de fin d'année.
La cote de l'examen sera donnée en deux temps.
- le jour de l'examen: cote de l'état d'avancement de l'affiche A0 de présentation du projet, de la fiche A5 et du choix de la charte graphique
- le jour du jury: cote finalisée (affiche, fiche et charte graphique)

Support de cours

Support de cours : vous pouvez vérifier si un support de cours est requis pour ce cours sur MyIntranet > mes études > mes cours